

<実践研究報告>

劇 あ そ び の 条 件 (Ⅱ)

— 5 歳児の実践による分析と考察 —

八 木 紘一郎 喜多村 純 子

はじめに

本稿は、前回の4歳児を中心にした『劇あそびの条件(Ⅰ)』に引き続くもので、5歳児に限定して考察を試みるものである。

劇活動については、前回の研究でふれた①児童劇、②教育メソッド、③あそびとして、などそれぞれの特徴的な考えの中で、私たちは、③のあそびとして位置づけることを基本に、その積み重ねの上に、②のメソッドとしての単元活動と解釈することと、劇活動が成立する保育の構造として、久保田浩の「教育の三層構造」を土台にしていることに変わりはない。これらを前提に5歳児の劇あそびの条件を研究的に実践し分析するにあたって次の事柄を配慮した。

研究方法として実践群と対照群をつくって比較することなどの方法はあるが、実施については教育的に難しく採用しなかった。従って、前回と同様に、実践にあたって仮説をたてて実践し、子どもの行動観察を分析する方法を採用した。

また、前回と同様の前提は、劇活動を保育の構造全体と関連させて計画・実践考察する姿勢をとった。

目 的

今回の研究は、4歳児の劇あそびの研究と同様に、5歳児の劇あそびを成立させる構造と条件を明らかにすることを意図している。

- 1) 劇あそびを成立させるためには、5歳児にとって必要な生活基盤を育てることが重要であるはずだ。5歳児にとって必要な生活基盤とは何かを明らかにしてみる。

私たちには予測として、一定の生活基盤が確立すると、単元以外の活動場面でも、子ども達の側から自発的に劇的活動が発生するはずであり、それらをクラスのほとんどの子ども達がイメージを共有して、組織的に運営するはずである、と考えている。

- 2) 劇として成立する内容的・形態的諸条件を明らかにしてみる。物語であれば、全て劇になり得るのではない。特に幼児の場合はそうである。

以上の2つを明らかにすることを目的とした。

方 法

A 対象

白梅幼稚園 5歳児 (たか2組) 男15, 女16。

B 期間

昭和56年4月～57年3月9日。

C 方法

5歳児クラスでの仮説的内容の実践と、その結果の考察。

D 内容 (仮説としての内容)

- 1) 5歳児の保育の目標と留意点
- 2) 単元活動計画 (資料1)
- 3) 5歳児の劇的活動を中心とした計画 (資料2)
- 4) 留意した「見とおし」項目の内容
- 5) 生活基盤を育てるカリキュラムのポイント (資料3)

内 容

1) 5歳児の保育の目標と留意点

目標：子どもたち自身が、生活の自主管理をできるようなクラス集団をつくる。

◎そのために子どもたちにとって必要なこと。

i 基本的生活習慣の自立

ii 園生活のリズム (パターン) の理解と自立

○生活の順序の理解

○大まかな時間的な感覚の把握

○集団生活に必要な基本的ルールの定着

iii 共通の目的 (目標) にむかって力を合わせる。中途半端にしない姿勢の形成

iv 話し合いの技術の獲得

v 見通しを立て、それに基づいて行動することに慣れる。

◎保育者が留意する必要があること。

i 4歳児段階で身についているはずのことについては、保育者はできるだけ関わらず、子ども達自身で処理できるように対応する。

○子ども達どうしで注意し合う、教え合うようなクラスの雰囲気をつくる。

○トラブルが起きた時、筋道を立てて考えて解決させる。

○保育者の価値観を押し売りしない。

ii 考え方の筋道を教える。保育者は次のような事に安易に解決案を出さない。

○トラブルの解決の仕方。

○話し合いの仕方。

○活動の見通しのたて方。

iii それぞれの子どもの力を評価する。

○目的に向かって最大限努力する大切さを理解させる。

○努力すればできるという自信をもたせる。

iv 活動をする時は、課題を明確にしてやる。

2) 単元活動の計画

単元としての活動は、5歳児では3つある。そのひとつは、6月の「お店やごっこ」、次は10月半ばから11月までの「町とのりもの」、最後が2月に行われる「劇あそび」である。それぞれの単元のねらいと形態は次のとおりである。(資料1)

(資料1) 実践園での単元活動の計画

	生活面のねらい	製作面のねらい	活 動 の 形 態	備 考
おみせやごっこ (6月)	1. 見通しをもって作業を進める。 ●グループ毎に何を作るか。 ●“今日”“明日”何を作るか。 ●カレンダーで開店日までの日数を把握する。 2. みんなで分担しながら協力して作業を進める。 3. 「小さい人達に品物売る」というめあてをもって、交流を楽しむ。	1. ていねいに作る 2. 材料(素材)の使い方を工夫する 3. 接着剤は必要なものを必要な所に必要なだけ使う。	1. クラス毎にお店を出す。 2. 機能別グループに分かれ、好きなお店やになる。 3. 各お店や毎に1名のキャプテンをおく。	○期間 約3週間 ○ひとクラスのお店は5～6店
町とのりもの (10・11月)	1. 目的をもって作業する。絵地図で全体のイメージをつかみそれをもとに立体化してパノラマを作る 2. みんなで分担しながら協力して作業を進める。 3. 作ったもので遊ぶ 4. 生活とかかわりのある身近な公共施設、その機能、そこで働く人について認識する。	1. 同上 2. 同上 3. 同上 4. できるだけ本物らしく機能をとらえて作る。	1. クラス毎にパノラマを作る。 2. 絵地図をもとにできたものを確認しながら、好きなものを作っていく 3. 遊びながら、遊びに必要なものは作り足していく。	○期間 約1ヶ月半 ○貿易センターへの園外保育を導入とする。
劇あそび (1・2月)	1. 見せることを意識して劇の会を行う。 2. みんなで分担して協力しながら作業を進める。 3. 見通しをもって作業を進める。 4. 自主的に練習する	1. 物語全体を理解し、登場人物や場面の因果関係を把握して表現する。	1. 生活グループ毎に脚本を自分達で作し、劇化する。 2. 練習は、自分達で時間、場所を決めて、自由にする	○期間 約1ヶ月 ○劇あそびの会で父兄に見せる。

3) 5歳児の劇的活動を中心にした計画

計画実施にあたって、それぞれの活動ごとに、子どもに育っていなければならない条件を具体的に列挙したのが、資料2である。目標であると同時に、必ず育っていなければならない条件である。

(資料2) 5歳児の劇的活動を中心にした計画

	1 学 期		2 学 期		3 学 期	
	活 動 (お店やさんごっこ)	あ そ び	活 動 (町とのりもの)	あ そ び	活 動 (劇あそび)	あ そ び
表現(身体・言語)	<ul style="list-style-type: none"> 状況に応じた会話ができる ex (相手の気持ちを考えて会話ができる。売り込みの会話ができる) 	<ul style="list-style-type: none"> 役にあった適切な言葉がでてくる。 役に応じた行為やしぐさができる。 	<ul style="list-style-type: none"> イメージしたことを言語化できる。 	<ul style="list-style-type: none"> 状況をとらえた役にふさわしい会話が豊富になる。 役にあった、より細かな表現ができるようになる。 	<ul style="list-style-type: none"> 場面の多様な状況やその人物の気持ちを言語化できる 人物の特徴をつかんで、それらしく表現しようとする 	<ul style="list-style-type: none"> 状況をとらえた役にふさわしい会話が豊富になる。 役にあったより細かな表現ができるようになる。
イメージ作り	<ul style="list-style-type: none"> お店やごっこの共通なイメージが持てる 	<ul style="list-style-type: none"> 共通イメージを持って遊べる。 共通体験のないものは、知っている子がリードすることによりイメージが共通になって遊べる いくつかの遊びを結合して遊ぶことができる。しかし全体をつかんで遊べるのはリーダーになっっているごく数人である。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分達で作りたい町をイメージできる。(絵地図をもとにしながら) 	<ul style="list-style-type: none"> ほとんどの遊びにおいてイメージが共通になって遊べる。 全体を見通して遊べる子が少しずつ増えてくる。 	<ul style="list-style-type: none"> イメージを共通にして内容をふくらませることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ほとんどの遊びにおいてイメージが共通になって遊べる。 構造が複雑になっても全体を見通して、持続して遊べる。
ストーリー理解		<ul style="list-style-type: none"> できる。 		<ul style="list-style-type: none"> できる。 	<ul style="list-style-type: none"> 因果関係をとらえた上で共感ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> できる。
役割意識	<ul style="list-style-type: none"> 自分の所属するお店と売り手の役割意識はある。 キャプテンの意識は薄い。 	<ul style="list-style-type: none"> 遊び仲間が固定することによって、より役割が明確になり、勝手な行動に対しては、お互いに批判しあうことができる。 		<ul style="list-style-type: none"> 遊びのイメージが共通になっている為、はじめに必要な役を決める 遊びに必要な人数が不足している場合は仲間を集めたり人数が多すぎる場合は、だぶつてもいい役を選んだり、新たに役割を設定することができる 	<ul style="list-style-type: none"> 物語全体の中での自分の役割を理解し、分担できる。 相手にわかるように演じることができる 	<ul style="list-style-type: none"> 全体の中で、自分の占める役割や、位置をはっきりとらせることができる。 途中から入る場合も遊びの内容を理解した上で入ることができる。

協力	<ul style="list-style-type: none"> 2人で協力ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 遊びの目的が明確な場合には5～6人で話し合い、分担して目的を達成することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 共通イメージの持ちやすいものは分担、協力できる。 	<ul style="list-style-type: none"> クラス全員が1つの目的に向かって話し合い、遊びの役割を分担して必要な遊具を作り、遊びを進めることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> みんなで1つの劇を作り上げることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> クラス全員が1つの目的に向かって話し合い、遊びの役割を分担して、組織的に遊べる。
話し合い	<ul style="list-style-type: none"> やさしいテーマでなら5～6人での話し合いが組織できる。 中心になる子がでてきて、話し合いを進めることができる。 発言しない子に発言を求め全員の意見を出そうとする傾向が出はじめる。 	<ul style="list-style-type: none"> お互いに意見を言ったり聞いたりして、調整し、解決しようとする 	<ul style="list-style-type: none"> テーマにそって話し、話しが脱線してももとにもどすことができる 思いつきで言う子も多いが理由づけが、かなりはつきりしてきている。 	<ul style="list-style-type: none"> お互いに意見を言ったり聞いたりして調整し、解決できる。 	<ul style="list-style-type: none"> キャプテンにふさわしい人を選ぶことができる。 理由づけがはつきりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> お互いの意見を聞き合い、批判しながらトラブルがあった時は、自分達で解決し納得して遊びを続ける。
見通し	<ul style="list-style-type: none"> 持てる。 	<ul style="list-style-type: none"> 単純な遊びの見通しは持てるが、組織立った遊びの見通しは持てない。 	<ul style="list-style-type: none"> 持てる。 	<ul style="list-style-type: none"> 組織立った遊びの見通しは持てる。 	<ul style="list-style-type: none"> 持てる。 	<ul style="list-style-type: none"> やろうとする遊びを想定し組織的にそれに必要なものを準備したり作ったりすることができる

4) 留意した「見とおし」項目

子ども達が自発的・自主的に活動に取り組める条件として、できる限り活動の全貌がわかること、見とおしが持てることが重要である。活動の全貌を見とおすためには次のような項目が考えられる。

- ① できあがる完成イメージをもてる。
- ② 必要とする材料、道具がわかる。
- ③ 使用する技術・方法を知っている。
- ④ 作業の手順がわかっている。
- ⑤ 活動に必要な時間や日数、及び一日の時間の配分などを相談できる。
- ⑥ 役割の分業、分担ができる。
- ⑦ 活動する場所・空間・スペースを知っている。

これらの見とおしを、各自が持てて、グループやクラス全体で持てる、共有しているようになることを留意した。そのために、十分な話し合いが必要で、その方法、解決の仕方を指導した。

5) 生活基盤を育てるカリキュラムのポイント

研究対象のたか2組は、『劇あそびの条件(Ⅰ)』の対象であった、きりん組で、喜多村がそ

のままもち上がったクラスである。一年間で、男3・女1が退園し、女2が編入した。

昭和57年4月の子ども達、即ち年長組の出発時の子ども達の様子は、4歳児一年間の生活を通して、次のように変化した。

- ① 相変わらずあらゆる面で個人差は少ないが、それぞれの子どもの得意なこと、不得意なことが、明確になってきて、子ども達同士もそれを認め合えるようになってきた。
- ② 誰とでも話をしたり、一緒に活動することができ、その中で意見や評価が子ども達だけでも出て来るようになった。
- ③ 周囲の状況を判断して、自分がどう行動したら良いかがわかり、そのように行動できる。
- ④ 自分は幼稚園で何をしたいかの目的をもって登園するようになった。
- ⑤ 自分達で解決できることは、保育者の手を借りずに解決していこうとする。
- ⑥ 簡単なことは、テーマに沿って話し合うことができ、全員一致で納得できる結論を出すことができる。
- ⑦ 遊べない子どもがいない。

このような状態に基づいて、一年間のクラス、あるいは個人の生活の基盤を育てるために喜多村が計画したカリキュラムのポイントは次の通りである。

(資料3)

	一 学 期	二 学 期	三 学 期
個 人 の 自 立	<ul style="list-style-type: none"> ・短い期間の見通しをもって行動できる。 ・自分の要求・意欲を裏づけして活動する。 ・集団の中の一員として行動でき、その中の自分の位置がわかる。 ・課題にとりくむ時、自信をもってとりくむ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・大きなクラス全体の課題の中で、自分はこうしたいという明確な目的がもてる。 ・目的を実現しようという気持ちをもつ。いろいろな条件に左右されない。 ・目的を明確に理解する。 ・自分で考えて、工夫しながら困難をのりこえていける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動(あそび)全体の見通しがもて、1～2週間集中してとりくめる。 ・自分達で大きな一日の予定をたてることができ、それに沿って生活ができる。 ・目的達成までの過程を見通せ努力できる。
ク ラ ス 作 り	<ul style="list-style-type: none"> ・クラスのほぼ全員が、活動の全体像を漠然とでもつかんで参加していること。その中でひとりひとりの子どもが、自分が何をすることがわかっていけること。 ・自分達で必要なルールを作っていること。 ・キャプテンを中心にした生活活動の形に慣れる。 ・保育者にすぐ頼らず、お互いに聞いたり、教え合ったりする雰囲気があること。 ・お互いの力量を認め合い、それぞれの力に応じて分担することができる。 ・評価も結果だけでなく、過程もあわせてみるのが子ども達同士でもできる。それぞれの努力はお互いに認め合える。 ・組織的に遊ぶたのしさをクラス全体が知っている。 ・自分のクラス以外と交流するおもしろさを経験する。 ・やりたいことを思う存分やる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ひとりひとりの子どもが集団の中、あるいは活動の中での自分の位置、存在、役割の重要性を実感として理解できていること。 ・保育者の設定した課題の中にそれぞれの課題、目的をみつけ、それを達成することが苦役になっていないこと。 ・翌日の自分の課題を自分で設定でき、保育者に指示されなくても仕事にとりかかれる。 ・分業、分担の意味がわかっている。 ・ほとんどのトラブル、アクシデントを自分達で解決できる。 ・それぞれ得意な部分ではリーダーになれる。お互いにそれを認め合える。 ・お互いのアイデア・工夫を伝え合い、一緒に一つのことにとりくんでいるという連帯意識をもっている。 ・正しい評価に基づいた指摘がほぼでき、指摘された側も納得できる。 ・組織的な遊びのおもしろさを準備の過程も含めて実感として共有してもっている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・時間によって自分達だけ行動できる。 ・キャプテンを中心にして活動できるが、キャプテンの意味をどの子どもも理解している。 ・グループ、時にはクラス全体の相談によって決った目的に沿って一体となって行動できる。 ・ほとんどの問題は自分達で相談したり、話し合って、正しい方向で解決できる。そのための話し合いの技術、解決法をそれぞれの子どもが獲得していること。 ・必要に応じて自分達で話し合いの場をもつことができる。 ・それぞれの力量と、それに応じた参加を認め合った上で、ひとりひとりが最大限に努力する。それが1つにまとまった時、ダイナミックでおもしろい遊び、生活ができるという実感がある。 ・自分達のことば自分達の力で自分達の手でやりたいことをやる。

<p>保育者の視点</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・保育者が直接指示を与える部分は少なくなるが、子ども達が困らないような配慮を細かくすること。 ・子ども達が自分で考え、相談し、工夫するようにする。しかし相談に来た時は的確な答えをしてやる。 ・その際、子どもの要求が満足させられるような答えを子ども自身が見つけることができるように助言する。 ・子ども達がやりたいことを思う存分にできるような環境作りをし、素材・道具の管理のしかたを育てておく。 ・子ども達が見通しを明確にもてるように、簡潔にポイントをおさえた手順の説明をすること。 ・保育者のアイデアやイメージのおしつけをしない。子ども達に考えさせること、考える過程を大切にすること。 ・生活の中での問題解決のパターン、集団でとりくむ時の活動のしかた、パターンを子ども達がいくつか知っていて、具体的な場面で応用できるようにしておく。 	<ul style="list-style-type: none"> ・集団でとりくむことが多く、またひとりひとりが飛躍的に伸びる時期なので、個人の変化を細かく把握すること。 ・クラス全体の価値観を育て、共有させること。 ・子ども達がやりたいことは、時間と空間の許す限り保障してやる。 ・クラスの中の目立たない子、あそびや活動に入れない子などを見落さず、援助する。 ・そういう子ども達にも目を向けることを気付かせる。 ・常に一定の価値基準で評価する。 ・大きな活動の中では、保育者が何を要求しているのか、クラス全体、それぞれの子ども達の課題は何かを子ども達自身にみえるようにはっきりさせてやる。 ・保育者がほとんど介入しなくても、子ども達だけで話し合い、いろいろな方法・手段を構じて目的を実現したり、問題を解決したりできるが、どこで、どんなことがおきて、どうなったかを保育者は必ず知っていること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ほとんど保育者がイニシャチブをとって子どもの生活にかかわっていくことはなくなる。しかし大きな目標にむかっての活動では、方向づけをする。その時も、子ども自身が考え方向をみつけていけるような助言をするようにする。 ・保育者から与えた課題のある活動でも、それが子ども達の要求とあまりかけ離れていず、子ども達が自分達の目的とするあそびになっていること、それに必要な力量、興味、志向を育てておくこと。 ・この時期の活動・あそびは多面的な要素をもつもの考える。
---------------	---	--	---

結 果

1 日常の生活基盤について

計画していた3つの単元活動以外に、子ども達の側から自然発生的に出てきた、自発的活動がいくつかある。これらは、当初意図していなかった劇的活動・遊びである。これらの内容を一覧表（資料4）にし、それぞれの活動について説明する。

子ども達の側から自発に取り組まれた劇的活動・遊びは（資料4）でもわかるように沢山あった。私たちは、これらの劇的活動の発生が日常の生活の基盤づくりの結果と見ている。ここの（資料4）で取りあげた劇的遊びは、比較的参加人数や時間の規模の大きなものであった。その他にも4～10人位の規模で短時間であったり、2～3日間、あるいは数日間隔をおいて表われる劇的遊びは次のようなものがあった。

- 電車ごっこ
- パノラマ（レゴや粘土などを使ったもの）
- 「月と太陽」や鬼ごっこなどの集団ゲーム
- 焼いもやごっこ
- お医者さんごっこ
- 怪獣ごっこ
- 女軍団対男軍団の決闘

この他に、ままごと遊びがあるが、日常にあるままごととは前にも述べた様々なごっこあそびに発展したり、他の劇的あそびへ連結していく起点のような役割を果たしていた。

(資料4)

	★子どもたちから提案され 組織された自発的な活動	単 元 活 動	行 事 そ の 他
4 月	●人形劇ごっこ (半数の子, 単発に1ヶ月続く) ●劇ごっこ (トロル, たいへんたいへんなど, 半数, 1ヶ月)		新入園児歓迎会 誕生会(㊦の劇)
5 月	●レストランごっこ 5/12~3日間 (粘土コーナー, 調理, ウェイトレス, ウェイター, レジ, 会場づくりなどの分担あり。15~6人)		こいのぼり作り 子どもの日の集会 園外保育, 誕生会(㊦の劇)
6 月		★お店やごっこ (3週間)	誕生会(㊦の劇)
7 月			高尾山合宿(7/12~14) (㊦の劇あり) 誕生会(㊦のペープサート)
8 月			夏季保育 8/21~26
9 月	●ドンジャンケン (6月下旬~9/11) ●劇場ごっこ「スイミー」 9/12~9/24~9/29		誕生会(㊦の劇)
10月	●スーパーマーケットごっこ (10/6~9) 全員参加 (年中少児が客)		誕生会(㊦の劇)
11月		★街とのりもの (パノラマづくり) 10/10	誕生会(㊦の紙芝居)
12月	●クリスマスパーティーごっこ (12/5~12/12)	12/12	クリスマス会 12/19 誕生会(㊦の人形劇)
1 月		★劇あそび 1/10	誕生会(㊦の人形劇)
2 月	●劇場ごっこ 2/20	2/19	誕生会(㊦の劇)
3 月	3/5		誕生会(㊦の劇) お別れ会 3/4 卒園式 3/15

次に、一年間に発生した劇的遊びの代表的なもの(表に取りあげたもの)を説明する。

- a) 4月の劇ごっこは、4歳児の時に劇あそびでやった劇をしていた。トロルの小さいお城・たいへんたいへん・大きなかぶなどで、何度もくり返し演じられ、約1ヶ月続いた。
- b) レストランごっこ(5月)は、メニューで注文されたものを粘土で作って出す。係がいくつもあり、流動的ではなかった。他クラスがお客になったことで、遊びが盛り上がった。一日、1~3時間続いた。
- c) ドンジャンケン(9月)は、発端は6月末に保育者が企画した、他クラスとの試合。二回戦で唯一残った1グループを、みんなが練習相手になったり、応援したりして支え、誰も予想しなかった優勝を手にした。

- d) 劇場ごっこ「スイミー」(9月)は、立体的なペープサートを使った劇である。発端は、水族館に行った経験を基にした壁画づくりで、できるだけ本物らしい水族館にしたいという希望を実現していく過程で生まれてきたもの。自分達のクラスでやった「魚たちのピクニック」という即興劇が好評だったため「スイミー」が提案された。演ずる者13人、切符係2人、会場係8人、案内係2人、接待係2人、警備員1人の分担があり、それぞれの部署の忙しさに対応して多少の役割の移動が臨機応変に行われた。
- e) スーパーマーケットごっこ(10月)の発端は、散歩に行き、どんぐりと花をとってきたこと。お店屋は6月にやったのでスーパーマーケットにすることになる。第1回目、どんぐりのこま屋・紙鉄砲屋・袋屋・花屋。第2回目は買いそびれた子どもを対象に、紙鉄砲屋・袋屋・洋服屋。どちらの日もレヂ係が2～4名いて、クラス全員が参加した。
- f) クリスマスパティーごっこ(12月)は、パノラマを使っの遊びから組織された。ごちそう係・人形劇係・歌係・プレゼント係・サンタクロースの分担があり、全員参加。
- g) 劇場ごっこ(2～3月)は劇あそびの会翌日に提案され、年中少児が対象。全員参加で、俳優20人・劇場係10人・連絡係1名。劇は、劇あそびの会でやった中から2つと4歳の時のトロルの劇で、俳優はダブっている。劇場係は、どんちょう・切符・出札口・ポスター・席番号・お金・値札を作り・幕引き・司会・出札・案内・幕間の歌・売店の売子をした。パンフレットと売店で売るクッキーは全員で作った。卒園真際のため、活動の合間に、クッキー作りの他全て自分達でやっていた。

2 劇づくりの結果について

a) その経過

① 脚本づくり(1/11～1/18)

次の条件を保育者が提示し、あとは子ども達が自由に作った。

- 作った話を劇にする。
- 話の中の場所・登場するものを初めに決め、それに基づいたストーリーを作る。

② 台本づくり(1/19～1/26)

脚本を元に、セリフ・舞台装置・背景・小道具・登場物の動きを、そのグループのメンバー全員で考えた。考えていく際の指導の留意点は次の5つであった。

- i) 舞台装置・小道具・背景・衣裳は数を最少限にし、子ども達が素材や手順を見とおして、自分達で作れるような簡単なものにした。
- ii) 劇の中で、セリフ以外で説明するようなことば(例：それから何年かたちました)は極力少くした。
- iii) セリフを考える時、保育者からの具体的な提示はしなかった。子どもが適切なことばを考えつくような質問をして、いくつか出てきたセリフの中から一番適切だと思うものを話し合いで検討させて選ばせた。
- iv) 登場物の動きは、必要に応じて実際に動きながら考え、イメージが確かになるようにした。
- v) 話し合いを始める前にどこを舞台にするのかを話しておいた。

③ 劇あそびの活動の大まかな日程をカレンダーで示し、必要な準備・練習の方法につい

て説明した。(1/27)

- ④ 劇に必要な道具, お面などのリストアップをさせた。(1/27)
- ⑤ グループごとに, 全体の日程と照し合わせながら予定を相談させ, 分担や作る順序を決めた。この話し合いは, キャプテンを中心にして子ども達だけでした。(1/27)
- ⑥ プランした予定に基づき, 自分たちで決めた時間集まり, 小道具や背景をつくる。援助が必要な部分は保育者も手伝ったり, アイデアを提供した。(1/28~2/6)
- ⑦ 劇の練習。子ども達が自主的に時間, 場所を決めて, 自分達だけで練習する。(2/2~2/18)
- ⑧ 劇あそびの会 (2/19)

b) 五つの劇の内容

各生活グループ(5つ)が作った脚本は次の通りで, それぞれの劇的な要素もあわせて示しておく。

① たいへんたいへん金の卵がなくなった。

話のモチーフは, 金の卵をめぐる, 狼・かめとバツタ・鶏たち・飼主のそれぞれの思いである。この脚本ではそれぞれの登場物の描写が, 自分達の生活経験を通した目で細かくされているのが特徴である。したがって狼の描写は, 細かくない。これは, このグループの構成メンバーの特徴でもあり, “虫博士” がいたり, 飼育のチャボ当番の好きな子どもがいることの影響であると思われる。

② つかまった大僧正。

このグループは, 他のグループに比べると, 活動全体を通してあまり熱の入らなかったグループである。原因として次のようなことが考えられる。

- 1 話のモチーフがあいまい。いろいろな事件がありすぎ, もりだくさんになってしまった。
- 2 ストーリーの骨格が複雑なため, 子ども達に, おもしろさがみえにくい。
- 3 登場物が, 神さま・天狗・宇宙人など, イメージが漠然とした, 実体のつかみにくいものであったこと。はた, 想像する手がかりの少ないものであったこと。

③ 仲間おりのぞうとごりら

この話のモチーフは, 誤解を解くことであり, 非常に単純でわかりやすかった。魔女がからんで少しふくらみがあるが, それがかえってこの劇のおもしろさになっている。そのため, ここのグループが一番自主練習の回数も多く, 楽しんでいた。森の中という設定であるが, そこでおこった事件は, 日常の自分達の生活に密着したことであったことも大きく影響していると思われる。

④ 森のなかのこわいお城

この話は, 前半は迷い子のうさぎが親捜しをあきらめる話, 後半は『トロルの小さいお城』(4歳児の時の劇)的な話の2つの部分で構成されている。これもストーリーの骨格は単純であり, どの子ども達にもわかりやすい。前半の部分は, 自由場面での遊びの中にもよくみられる事件で, 共有しやすい。後半の部分では, トロルの兵隊と王様が4歳の時よりずっと迫力があつたのが印象的である。これは, 一年間, 自由場面での遊びの中でも良く遊ばれてパターンがしっかりと共有され, 役のイメージもよくわかってい

るという自信から来ていると思われる。

⑤ おばけのすむ森

このグループは、練習の回数は多くないが、一回毎の時間は一番長くやっていた。脚本を台本化したところでは、他のグループとほとんど変わらない長さだったが、自主練習の3回目頃から、アドリブのセリフがたくさん入るようになったためである。アドリブであるから、その時によって、セリフの内容も長さも違う。違う場面が急に間に入ることもある。時には、一つのことにとこだわって、ある部分だけが広がってしまうこともある。しかし、どんな場合でも、ストーリーの骨格に沿って劇が進行し、全く違う方向へ流れていってしまうことはなかった。そして、どんなアドリブ（セリフ、動き）でも、必らず演じている子ども達は勿論、見ている側にも“おもしろい”内容だった。このグループが一番のびのびと楽しんでいたのは事実である。この原因は、次のように考えられる。


話のモチーフが、動物におどかされた仲間の仇討ちというだけの単純なものであること。“仇討ちに行く”という目的が共有されていれば、仇討ちに行く過程は自由にアドリブを入れられるわけである。

登場物が、動物とおばけ達の二種類しかなく、動物側とおばけ側の役割が明確に正反対のものとして描かれていること。つまり、前半では、おどかす側とおどかされる側、後半では、闘いに負ける側と勝つ側とはっきりしていることである。これは、演じていく上で、また役づくりの上で、とてもわかりやすい。

構成メンバーの中に、しっかりとストーリーの骨格と全体像をつかんでいる子どもが何人かいたこと。

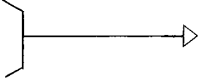
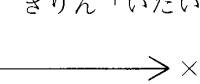


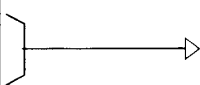
参考として、『おばけのすむ森』の脚本は省略するが、台本と実際の劇を示しておく。

c) 「おばけのすむ森」の台本と実際行われた劇の内容

〈 台 本 〉	〈 実 際 の 劇 〉
らいおんときりんはねている らいおん「くーくー」 きりん 「すーすー」	<div></div> <p>おばけ達は家の中にいる。 がいこつは絵本を読んでいる。 ドラキュラは新聞を読んでいる。 こうもり達はテレビを見ている。 かさおばけ「ねえ、本みせて」 がいこつ「おまえなんかにみせてやんないよ」 かさおばけ「ねえ、新聞かして」 ドラキュラ「やーだね」</p>

〈 台 本 〉	〈 実 際 の 劇 〉
<p>かさおばけ「つまないなあ、ちょっと、おどかしにいてこよう」 「おどかしにいてくるね」 おばけ達「いいよ、気をつけてねー」 「反対におどかされないようにね」</p>	<p>かさおばけ「じゃ、テレビみせて」 こうもり達「ダメ！」</p> <p>→</p> <p>「おどかされたら、おばけのはじだからねー」 「おどかされたら、もう家ん中に入れてやんねえからな」</p>
<p>かさおばけ あめあめふれふれのうたをうたう</p>	<p>→ ゆきやこんこんのうたをうたう</p>
<p>「ちかくに、きりんとらいおんがいるから、らいおんからおどかしてやろう」</p>	<p>→ 「くんくん、うん、らいおんのにおいがするぞ」 「よーし、らいおんをおどかしてやろう」</p>
<p>「うらめしやーおばけだぞ」 らいおん「ガオー」</p>	<p>→</p> <p>「こんなアホなことで逃げるわけねえだろー、ガオーッ」</p>
<p>かさおばけ「こわいよー」にげる 「やっぱり、きりんのとこへいこう」</p>	<p>→</p> <p>→ 「くんくん、今度はきりんのにおいがするぞ、きりんの所へいこう」</p>
<p>「うらめしやー、おばけだぞー」 きりん「なんだ、なんだ」</p>	<p>→</p> <p>「こんな夜中に何の音だ」</p>
<p>「こんなへなちょつのかさふみつぶしてやる」 かさおばけ「こわいよー」にげる</p>	<p>→</p>
<p>らいおん「つまないから、またねよう」</p>	<p>→ 「ねむてーなー、草を少したべてまたねよう」</p>
<p>きりん「ねむい、ねむい、しょうがないから草をたべてねよう」 かさおばけ「ひゃーこわかった」 「たいへんだ、たいへんだ」</p>	<p>→</p>
<p>他のおばけ「どうしたんだい」</p>	<p>→ ×</p>
<p>がいこつ「ホネホネロック ホネロック」</p>	<p>→</p>

〈 台 本 〉	〈 実 際 の 劇 〉
<p>「どうしたんだい、かさおばけ」 かさおばけ「森の所にらいおんときりんがいて、おれをおどかすんだよ」 「助けてくれ」</p>	<p>「あっころんでしまった。ここの骨がいてえなあ」</p> <p>→</p> <p>×</p>
<p>がいこつ「だから、いったらう」 「じゃ、みんなを呼んでこよう。二人じゃ、いい知恵が出ないから」</p>	<p>→</p> <p>「おい、たいへんだ、かさおばけが、らいおんときりんにおどかされたんだってよ」 「そのまえに、ここに赤チンとバンド・エイドをはってくれ」 他のおばけ達がはってやる 「そんなにきつくしたら、いてえじゃねえか」 他のおばけ達「少しぐらいは、がまんしろよ」</p>
<p>「みんなちょっとおいで。作戦を考えよう」 他のおばけ達「どうしたんだ、どうしたんだ」 がいこつ「かさおばけが、らいおんときりんにおどかされたんだよ」</p>	<p>×</p> <p>→</p>
<p>ドラキュラ「それじゃ、かさおばけのかたきをうとう」 こうもり「いいこと考えた、ドラキュラに血を吸ってもらおう」 おばけ達「さんせいー」 ドラキュラ「おい、おれたちべかけるぞ」</p>	<p>ドラキュラ「だから言ったじゃねえか。あいつ、おばけのはじだよ」 「もう、おばけの仲間に入れてやんねえよ」 こうもり「今度、おどかされたら、あいつ、ころしてやる」</p> <p>がいこつ「それじゃ、かさおばけのかたきをうとう」</p> <p>こうもり「おい、いいこと考えた。親分に血を吸ってもらおう」</p> <p>→</p>

〈 台 本 〉	〈 実 際 の 劇 〉
かさおばけ「いってらっしゃい、おれ、おう ちを見張ってるよ」 「コップを洗っとくからね」	
おばけ達はでかける。 こうもり「しずかにいかなと見つかるから しずかにいこう」 「しずかに、しずかに」	がいこつ「コップを洗っておいてくれ、 勝つかも知れないから」 かさおばけ「うん、わかった、きれいにしと くよ」
ドラキュラ「しずかにしろ」	がいこつ「あーあ、あついなあ あつい、あつい」
ドラキュラ「あそこらへんじゃねえか」	ドラキュラ「ばかやろう しずかにしろ」
きりん「ああ、こんな夜中に音がするなんて せっかくねたのに」	がいこつ「なんだ、このフワフワしたものは (きりんの足をふんで)きりんかな」 きりん「いたい！」
おばけ達「やばい！」	
ドラキュラ「おきたら、血をすえないぞ」 「木の蔭にかくれろ！」	おばけ達「やばい！かくれろ！」
きりん「なんだあれは、なんだ、あのマント は、おばけ達のマントじゃねえか」 「そうだ、らいおんのとこへいこう。」	
らいおんの方が強いから」 「おい、らいおん、おきろ。たいへん だぞ」	「らいおんに知らせなくちゃ」 「おい、らいおん、おきろよ。たいへん だぞ。ねてる場合じゃねえよ」
らいおん「なんだよ、こんな夜中に、そんな にあわてて」	らいおん「なんだよ、こんな夜中に、そ んなにあわてて、ねむてーな ー」
きりん「おばけ達がおそってくるんだよ。 だから早く作戦をたてよう」 「ちょうどあそこに、いいかくれがが あるから、あそこで作戦をたてよう」	
らいおん「おばけ達にみつからないようにい こう」	

〈 台 本 〉	〈 実 際 の 劇 〉
こうもり「ちょうちんおばけに、ちょっと 様子をみてきてもらおう」	→ がいこつ「ちょっと様子をみてくるぜ」 「ぬきあしさしあし、しのびあし」 「あっ大変だ、きりんがいない 早く親分に知らせなきゃ」
ちょうちん「たいへんだ、たいへんだ。き おばけ りんがいない」	→ がいこつ「おやぶーん、たいへんだ。き りんがいない」
ドラキュラ「らいおんの方にいるかも知れ ないぞ」	→ ドラキュラ「あたりまえじゃねえか、こ わくなって、らいおんの方 へ行ったにきまってるよ」 こうもり「じゃ、みんなで見にいこう」
がいこつ「いない、くそう、にげやがって。 いる場所はどこかなあ」	→ がいこつ「いない、こんな葉っぱしかな い。くそう、にげやがって。 どこへいったんだ!」
「あっそうだ、草の所にいるかも 知れない」	→ ×
ドラキュラ「あっそうだ、こうもりに見つ けにいてもらおう」	} →
こうもり達「うんいいよ、なかまだからね ぼくなら空もとべるし、見つ けやすいよ」	→ こうもり達「そうだよ、おれ達なら空も とべるし、みつけやすいよ」 バタバタバタ。
「なんか、あすこらへんがあや しい」	} →
「あの草むらが怪しい、みてみ よう」	→ 「なんだ、あの岩みたいなものは。もう 少し下におりてみよう」
「あっ、らいおんのせなかがみえ てる」	} →
「あっ、きりんのつのがみえてる」	} →
「みんなに知らせよう」	} →
きりん「らいおんは、おばけたちにかみつけ よ」	} →
らいおん「じゃ、きりんは、おばけ達をふみ つぶせよ」	} →
きりん「いいよ」	} →
「あっ、そうだ、ヘルメットを作ろう ちょうど黒い木があるから、あの木	→ ×

〈 台 本 〉	〈 実 際 の 劇 〉
で作ろう」	
	おばけ達の所へ戻って
こうもり「くさむらにいますよ」	こうもり「たいへんだ、たいへんだ
	ハアハアハアハア、水をいっぱい
	くれ」
	がいこつ「ほら水だ。どこにいたんだ、みつ
	かったのか」
「いっしょにいこう」	→「おれたちがいつも遊んでいる草むらに
	いるよ」
	→×
	がいこつ「それを早くいってくれなきゃ困る
	じゃないか」
	ドラキュラ「みんなでいってみよう」
	こうもり「あそこだ」
	がいこつ「あっ、ほんとだ。おれのこの目で
	たしかに見た！」
	ドラキュラ「いた」
がいこつ「あっそうだ、ヘルメットを作ろう」	→
「たたかう時にあぶないから、ヘル	→×
メットがあれば、やられ	
ないから」	
おばけ達は家に帰ってヘルメットを作る。	
	がいこつ「いたい！ 針がささってしまった」
	こうもり「がいこつは骨だから、ささるわけ
	がないだろう」
	がいこつ「ここに少しだけ、肉があるんだ」
おばけ達「できた」	→
	ドラキュラ「ついに完成だ」
	がいこつ「おれのヘルメットが完成だ」
「これをかぶって決闘にいこう」	→
	おばけ達「あっ、いた、らいおんときりんだ」
おばけ達「よくも、かさおばけをおどかした	→
な一」	
「かさおばけのかたきをうってやる」	
きりん、らいおん「なにお一、あんなもの」	
ドラキュラ「あっ、がいこつがあぶない。	

〈 台 本 〉	〈 実 際 の 劇 〉
よーし血を吸ってやるぞ」 きりん「あー」 倒れる。 らいおん「よくも、きりんをころしたな。 きりんのかたきをうってやる」 ドラキュラ「おまえもやられるぞ」 こうもり「次は、おれの出番だ」 らいおん「ドカーン」 倒れる。 おばけ達「やったー、バンザイ」 おばけたち家に帰って 「おーい、かさおばけ、かたきをうって やったぞ」 かさおばけ「ありがとう」 おばけ達「血でかんぱいしよう」 がいこつ「汗びっしょりだから、あとでおふ ろに入ろう」 おばけ達「かんぱーい」 「やった」 「ついにきりんとらいおんをやっ けたぞ」 ドラキュラ「あっもう朝だからねよう」 おばけ達「おやすみなさーい」	→ → × → かさおばけ「おかえりなさーい」 → 「おれ達は、朝に弱いんだ」 こうもりは岩場の方にとんでいく。 次の夜。 こうもり「おーい、ゆうべはよかったな」 ドラキュラ「あー、ゆうべはよく飲んだ」 がいこつ「おれ、まだよっぱらってフラフラ だよ」 — おわり —

考 察

1 生活基盤づくりについて

生活基盤づくりの結果は、前に述べたⅢの 1) ～ 5) を実施したことによって表われたと私たちは解釈している。くり返すことになるが、1) 5歳児の保育の目標、2) 単元活動の計画とねらい、3) 5歳児の劇的活動の計画、4) 見とおしを育てること、5) 生活基盤を育てるカリキュラムのポイントなどである。これらの全てが影響し合って、資料4のような

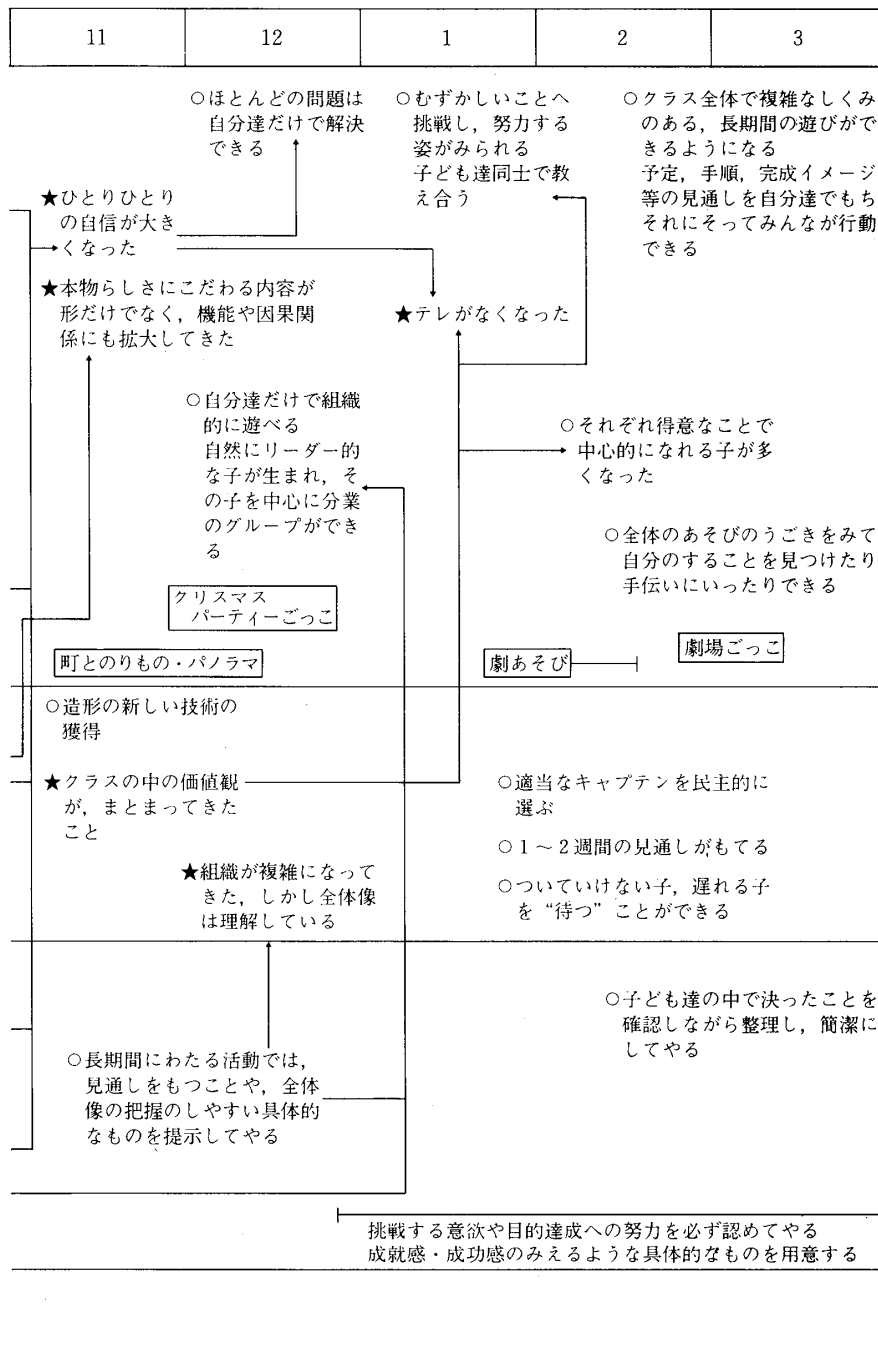
劇的遊びが自発的に表われるようになったはずである。現象として表われる劇的あそびの背景には、必ずそうした結果を引き起こし得る理由がある。偶然そうなるのではなく、構造のある働きかけが必然的な結果を引き起こす。ここでは、1)～5)の働きかけが、何故にどのようにして有効であったかを考察することが課題である。

(資料5)

月	4	5	6	7	9	10
子どもの様子	<ul style="list-style-type: none"> ○あそびのグループの拡大 ○因果関係へのこだわりがみられる ○それぞれの子どもが自分の意見、気持をはっきり出すようになった ○簡単な組織のある遊びが出てくる、数日に及ぶことあり、役割の数が増えた 		<ul style="list-style-type: none"> ○自分に自信をもって行動したり発言できる子どもが増えてくる ○仲間関係に広がりが出てくる 		<ul style="list-style-type: none"> ○自分達だけで目的を設定し、実現するため話し合いながら準備することができるようになる 	<ul style="list-style-type: none"> ○遊びに必要な道具を工夫し、本物らしく作る、数人で経験を話し合っていく
遊び単元	劇ごっこ	レストランごっこ	ドンジャンケン お店やごっこ	★遊びを核にしての仲間関係が遊びグループの中心になる	★ドンジャンケンに優勝したことでクラスの一体感が強化されみんなでやることのダイナミックさを感じとった	優勝 劇ごっこ スーパーマーケット(スイミー)ごっこ プレイデー
新しく獲得したこと	<ul style="list-style-type: none"> ○見通しの手がかりとして設計図をかく ○他のクラスと交流する楽しさを知る 	<ul style="list-style-type: none"> ○時間で行動することを知る ○キャプテンを中心に作業する ★異年齢のクラスと交流するおもしろさを知った ○それぞれの力量がわかり、認め合う 	<ul style="list-style-type: none"> ○未知のこへの探求心 	<ul style="list-style-type: none"> ★劇的な遊びの楽しさ ○クラス全体で一つの目的に向かって行動することを、子ども達だけでできた ○“見せる”おもしろさを知った 		
保育者の働きかけ	年長としての意識づくり とり残される子ども、ついていけない子どもへのアプローチ 話し合いのいろいろな方法・技術を教える					
視点	①遊びの時間・空間の保障 ②因果関係のおもしろさのある遊びを組織させる ③遊びを組織するために必要なことを教えたり、視点を与えたりする					

この考察のために、資料5を作成した。この資料は、前に述べてある 1) ～ 5) の働きかけと、それらに対する子どもの様子、そして子どもたちが獲得したと思われる内容を一年間にわたって理解し得るように作成してみた。

① 基盤づくりの要素は基本的に4歳の時と同じである。5歳の特徴は、4歳の時に獲得し



たことの応用が広がったこと、組み合わせができるようになったことである。そのためほとんど保育者の直接的な介入を必要としない。

- ② (資料5)で明らかなように、生活の基盤は、日常の遊び、単元活動が相互にかかわり合い刺激し合いながら育てられていくものである。それぞれの活動・遊びの成果はすぐに現われて来ない。そこで保育者の長期の見通しと、系統的なカリキュラム、そして今、子ども達に何を育てているのかという保育者の意識が必要となる。
- ③ かなり活動が混んでいるが、子ども達に目的を明確に自分のものとしてとらえる力、見通しを持つ力が育っていれば、保育者が追い立てたり、子どもに活動がわからなかったりすることはない。9月から10月頃にかけての遊びと活動が良い例である。
- ④ 子ども達の生活を飛躍的に成長させる機会は、必ずしも予測できるものばかりではない。いつでも、そういう機会があったら、絶対に逃がさない、保育者の“目”が必要である。9月のドンジャンケンでの優勝がその例で、この全く誰も予想しない偶然の結果が、クラス全員が参加する意味と、力の結集の大きさを子ども達に実感させ、その後の子ども達の生活が大きく変化した。
- ⑤ 日常的に、またカリキュラムの中で、因果関係のおもしろさのある劇的な活動があることは重要である。一つ経験する毎に子ども達が獲得したことがまた次のことへの基盤になり、何より“劇的”ということを実感する機会となる。だから日常的にこのような活動のない所で、劇をすることは子どもにとって苦痛でしかない。
- ⑥ 年間通して、ほとんどの遊び、活動がお客を対象としている。このような遊びの蓄積によって、見せることへの抵抗がなくなり、テレがなくなって、むしろ、あそびをおもしろくする要因になった。このような基盤があれば“見せること”はかえって子ども達の目的を明確にし、集中力を高めると考える。基盤がないと、子どもばかりでなく保育者にとっても大きなプレッシャーとなる。
- ⑦ 最後の劇場ごっこでは、一人一人がいくつもの役割をその時々でやっていた。これは、それまで積み上げてきた、全体の見通しをひとりひとりがもち、それがグループとしても共有して持っていた結果である。全員参加の遊びは10月に現われたが、この劇場ごっこが一番複雑な組織と、多くの準備過程をもっていて基盤づくりとその成果が明確に表われたと見てよいと思われる。

2 劇づくりについての考察

脚本づくり・台本づくり・自主練習という劇づくりの一連の作業の中には、どの部分でも一貫して必要な条件と、それぞれの段階に特有の条件とがあると思われる。

まず、一貫して必要な条件とは何かを述べてみる。

- ① どの場面においても、全体を見通していること。このことは、台本づくり、劇の自主練習の方が脚本づくりよりもやさしい。脚本づくりの段階では、どう話が展開していくのかそれぞれのイメージが違うので、それを統一してやらなければならない。従って、脚本づくりの段階では保育者の多くの助言が必要である。この時、保育者自身が劇として成立する構想をもてることが大切であることを実感した。劇としての構想の全貌は子どもにはないので保育者次第である。

- ② 登場物の間の因果関係でおきるおもしろさをストーリーの中心におくこと。

4歳児の時より、因果関係のとらえ方も細くなり、また具体的になっており、子ども達の興味の中核であるともいえる。この因果関係いかんによって、子ども達が本当に劇を楽しめるかどうかが決まってくることは、5つの脚本・自主練習の子ども達の様子を比較して明らかである。

- ③ イメージ・ことば・動きが、保育者のなぞりや押しつけでなく、子ども達が自分達の生活・経験をもとにして、自分達が考えたものであること。そうでないと、子ども達の目的は“覚えること”に集中し、自由に想像したり表現することができなくなると思われる。
- ④ 必らず劇をするグループ全員が一緒に行動すること。これらの条件は4歳と5歳とで、程度の差はあるが、基本的には変わらないと考える。

次の各段階での条件について考察してみる。

1. 脚本づくりについて

- ① 話のモチーフを明確にすること、そのためには、前述した因果関係をていねいにおさえ、必然性のあるものを選ぶことが必要である。「つかまった大僧正」は、この段階のまずさがあとまで尾をひいた例で、単純な因果関係に欠けていたため夢中になれない子どもが出た。
- ② ストーリーの骨格は、単純で誰もが共有できるものであること。これは『劇あそびの条件(Ⅰ)』でも述べたことだが、5歳では、子ども達自身が脚本を作っていくので、保育者がはっきりと方向を示してやらなければならない。「つかまった大僧正」のストーリーは、子ども達にあいまいだった。それに比較して「おばけのすむ森」では、ストーリーの骨格が単純なので子ども達が自由に想像をふくらますことができたのだろうと思われる。
- ③ “劇にする”ということでの制約を子ども達に理解させておくこと。これがないと、時間・空間が広がりすぎたり、バラバラだったりして、前述の①と②が達成できない。

2. 台本づくりについて

- ① 劇に必要な登場物の性格・舞台上での動き・衣裳・大道具・小道具・背景などの具体的なイメージを共有して持たせること。

実際に子ども達が身体を使って形象表現していくのに必要なイメージを持たせることが大切で、この作業によってストーリーの骨格はより明確になってきた。

- ② 衣裳・大道具・小道具・背景は必要最少限にすること。

子ども達の想像力・表現力を高めるためには、必要以上のものはいらない。あると逆の影響をつくり出すと思われる。

- ③ 配役を決めるのに特に配慮をすることは必要がないと思われる。

この実践では、脚本づくりの時、一番最初に登場物を決めた時に、既に配役を決めたグループが多く、そのため、自主練習の段階でセリフの移動があったり、言わなくなるなどの傾向がみうけられた。日常生活の中で、子ども達同士がお互いにその力量を認め合い、結果だけでなく過程もあわせて評価し合えるような仲間関係が確立しているという基盤ができていることが条件で、この基盤のない所では、保育者が子どもの優劣を計って役を決めるなどの事態をひきおこすのではないだろうか。

- ④ この台本は、いわゆる演劇の台本とは違い、①で述べたようにイメージ・ストーリーの確かめを意図して作るのであるから、台本通りに言わなければならないということはないと私たちは考えている。

3 自主練習(劇の練習)について

次のようなことが重要であると考える。

- ① 実際に劇をやっているながら、より実体に迫る表現を引き出すような助言を、保育者がすること。

ここでは子ども達が自分で考え想像することが大切なのである。適切な表現・セリフは、大いに評価してやること。

- ② 何よりも重要なことは、保育者の助言・評価に支えられながら、子ども達が練習をくり返す中で、子ども達自身の手で劇的な内容を深めていけることである。これは、「おばけのすむ森」に良く現われていることで、台本での因果関係のとらえ方や表現より、自主練習を積み重ねたあとのそのの方が、はるかに深く劇的である。

- ③ この段階で、子ども達が②を達成するためには、劇的な内容・セリフ・ムーブメントが、子どもの生活に裏づけされていることが条件となる。生活に裏づけされていない内容・セリフ・ムーブメントは、子どもに暗記することのみを強いる結果となり、そこから自由に想像して内容を発展させたり、工夫したりすることを困難にする。

- ④ 自主練習では、ほとんど子ども達だけで積み上げていくもので、ここでは、保育者という「管理者」が存在しないわけである。

そのためには、

- i 集中してとりくむこと。
- ii その日、その期間の目的を明確に共有していること。
- iii お互いの評価が正しくできること。
- iv どんな小さな役割でも、全体の構成には欠くことのできない存在であるという価値観を共有してもっていること。
- v 問題や困難が生じた時、いろいろな手段で、自分達だけでもみんなが納得できる解決ができること。

が、子ども達でできなければならない。これは、2年間の生活の中でひとつひとつおさえられた基盤がなければ実現できないことである。基盤ができていれば、多人数になっても、子ども達だけで充分できる。この時、直接関係はないが、保育者が、子ども達の生活の自主管理について、信頼を持っていることをはっきり示すことも重要であると考ええる。『劇あそびの条件(I)』で述べた子どもどうしの信頼関係が確立していなければならないことは同じである。

結 論

劇の条件の基本となる特徴は4歳児と同様で、それらがよりはっきりしてくる。

- i 子どもの生活実感を裏づけてイメージできるもの。
- ii 日常の遊びが反映できるもの。

- iii 単純な因果関係で成立していて、そのパターンのくり返しが土台にあること。
- iv 身体のリズムで形象表現することが主になっていること。セリフやお面で筋の進展が主に追えるものでないこと。
- v 時間と場所（空間）が子ども達に共有でき、それらの移動や変化のイメージが共有できること。

5歳児の特徴は、これらの原則を前提にしながら、

- ① セリフも場面も動きも、よりそれらしい実体に迫った表現にこだわるようになる。
- ② 詳細な表現にこだわるようになることで、ややもすると前に述べた原則を見失う。どんなに部分的に詳細な表現にこだわるようになっても、全貌は単純な因果関係のパターンをくずさないことである。
- ③ このパターンが明確に標識のように、皆にわかるようになっているからこそ、子ども達は即興や横道にそれる自由さと自発したイメージの組合せを楽しむことができ、それでいて劇の大筋を崩さないでいられるのである。
- ④ 劇的活動を成立させる基盤づくりとして配慮したいのは、劇のような活動以外に、競争やスリリングな劇的活動もあることを見逃してはならないことである。鬼ごっこや競技のようなゲームの場合でも、そのルールが単純な関係で成立し、明快な起承転結がある。そうした劇的活動の経験の積み重ねも劇的遊びに対する興味を高めるために極めて重要であると私たちは結論する。
- ⑥ 5歳児の劇的活動は単に劇あそびだけの範囲では考えられず、保育全体を構造的に成立させる骨格となっていると考える。従って、5歳児の劇活動論は、どうしても保育論となる。

従って、劇活動の条件やそのための基盤づくりの計画は、保育計画そのものになることを避けることはできない。つまり、子どもひとりひとりの個の自立やクラス集団の生活基盤の確立及び、見とおし行動が、クラス全体に形成され、共有されない限り、子ども達自身が自主的に組織して成就する劇活動は決して成立しないと、私たちは考える。

追記 私たちは、今回の研究にあたって、劇の内容、形態、方法など16項目について、幼稚園、保育園の先生方にアンケート調査の依頼をし、暖かいご協力を得て多くの結果を得させていただいた。

それを資料として使用する計画ではあったが、研究内容とは異なる様々な要素があるため直接使用しないことにした。

しかし、私たちとしては、今回ご協力いただいた方々への感謝と義務から、結果と若干のコメントを記すことにする。詳しい分析結果については次の機会にご報告させていただきたいと考える。

1. アンケート調査の内容（詳細は略す。）

- 1. 劇活動はどのような形でとり入れていますか。
- 2. 劇活動のとり組みを何と呼んでいますか。
- 3. 取り組む劇活動はどんな形式ですか。

4. 劇活動をする時期と期間は決っていますか。
 5. 劇の台本について。
 6. この2, 3年の間で使用した台本を教えてください。
 7. 劇に参加する子どもの人数。
 8. 配役の決定は次のどれですか。
 9. 練習の形と時間は次のどれですか。
 10. 劇で使用する道具や器具について。
 11. 使用のお面や衣裳・舞台装置は誰がつくりますか。
 12. 劇の発表はどこでしますか。
 13. 劇の発表の際の観客は。
 14. 日常の中で子どもたちから劇ごっこ的なあそびがありますか。
 15. 日常の保育の中で先生たちが劇をしてあげることがありますか。
 16. 現在, 保育に劇をとり入れることにどんな感想をおもちですか。
2. 回収数と率
75部 (回収率63%)
3. 回答内容で特徴的と思われる部分
- イ) 劇の台本について
劇の台本としてアレンジも含めて利用した本は総数173冊に及んだ。しかし、そのうち35%が次の9冊で占められていた。(多い順から)
1. 三匹のヤギのガラガラドン
 2. おおかみと七匹の子やぎ
 3. てぶくろ
 4. 大きなかぶ
 5. 白雪姫
 6. かにむかし
 7. 三匹のこぶた
 8. 桃太郎
 9. おむすびころりん
- ロ) 台本の内容について
主人公が一人で、極めてスター性の強い内容の台本は22%であった。シンデレラ・雪の女王・白雪姫・浦島太郎・かぐや姫など18種である。
- ハ) 劇の形態について
劇の形態としてはミュージカル・オペレッタ形式が40%あり、舞台劇20%, パープサート16%, ごっこ遊び15%であった。
- ニ) 劇活動に取り組んだ場合の名称については、生活発表会が劇ごっこを押えて一位だった。
- ホ) 劇に参加する人数については、一つの劇に参加するのは、クラス (解体クラスも含めて) で1つが全体の73%を占めていた。
- ヘ) 台本として利用する絵本の種類の数が、102種類であった。

これらの結果から、感想の程度で言えることは、スターがひとり居る、スター性の強い劇を選び、それをクラスでひとつ演じ、形態はオペレッタというタイプがかなり多かった。別のタイプは、登場人物（動物やものも含め）がスター的でない、アンサンブル性の劇（例えば、大きなかぶのように沢山の登場がいるが特にスターはいない）で、少なかった。スターがいる方が多勢でできる。スターの動作に合わせて他の人が動け、オペレッタが加わることで物語の筋の流れとふくらみができて、いかにも舞台劇らしくはなるからだろうか。スターやオペレッタがある方が、解体クラスでも参加できる。自分の分担したところだけを暗唱し、スターの動きに合せば、混乱せずに演ずることができそうだ。

また、絵本の種類が非常に多いのは、物語なら何でも劇になると考えている現場の先生方が多いことを示していると考えられる。

絵本や紙芝居だから可能で自由な表現の世界がある。劇にしたら成立するとは限らない。

特に身体表現（ムーブメント）で形象する内容にふさわしいかどうかの吟味が必要であると考えた。

以上のような事柄を含めて、劇として適している内容の検討を加えて次の機会に報告をする。

なお、今回の研究も前回に引き続いて白梅幼稚園の先生方のご協力を得て成立していることを感謝する。

やぎ こういちろう（造形教育学）

きたむら じゅんこ（幼稚園教諭）